INFORMACIJSKA DRUŽBA – IS'2013
11. oktober 2013
VZGOJA IN IZOBRAŽEVANJE V INFORMACIJSKI DRUŽBI

Tablični računalniki pri slovenščini

Tablet Computers in Slovene Language Class

Andreja Žavbi Kren
OŠ Toma Brejca, Slovenija
andrejazavbi@gmail.com

Povzetek

V prispevku je opisano, kako sem uporabila tablične računalnike pri uri slovenščine pri književnosti v 5. razredu. Učenci so morali obnoviti prebrani odlomek v obliki stripa. Tisti, ki so želeli, so lahko uporabili tablične računalnike in s pomočjo aplikacije Strip Designer izdelali strip. Ugotovila sem, da so učenci s tabličnim računalnikom izdelek naredili hitreje, bili bolj produktivni, za delo bolj motivirani, izgled končnega izdelka ni bil bistven in učenci so poleg učnih ciljev osvojili še kompetence in ostale spretnosti in veščine računalniške pismenosti. Učencem sem v aplikaciji predstavila le osnovne funkcije, ostalo pa so se naučili sami preko preizkušanja oziroma so za informacije poprosili ostale učence. Čeprav je delo potekalo individualno, se je pokazalo, kako lahko sodelovalno učenje pomaga pri razvoju samostojnosti. Za učence je bilo delo zanimivo, ker je potekalo drugače in ker radi delajo z digitalnim orodjem. Uporaba IKT opreme je pomemben dejavnik pri izboljšanju kakovosti pouka. Ker smo v dobi računalništva, naj računalniki oziroma drugi računalniški pripomočki ne bodo ovira, ampak orodje, ki učiteljem in učencem omogoča boljše in zanimivejše delo v razredu. Kompetence pa pomagajo pri razvijanju boljšega razumevanja priložnosti in izzivov z novimi tehnologijami.

Ključne besede: tablični računalnik, digitalna pismenost, motivacija, kompetence

Abstract:

The paper describes the use of tablet computer in Slovene language class (literature) in the fifth grade. The pupils had to summarize a fragment of the text in the form of a strip cartoon. The ones who wished were given the possibility to use tablet computers in order to design the comic with the help of the application Strip Designer. The findings have shown that the pupils who used tablet computer instead of the regular pen and paper method performed the given task quicker. They also performed more productively and were more motivated for work. The pupils have not only handed in a final product but also reached a new level of computer literacy

competence. The students were given only basic instructions about tablets' functionality; the rest was learned through trying or by asking their colleagues for help and information. Although each pupil has performed the work individually, the results have shown how cooperative learning increases pupils' independence. The pupils perceive the work with tablet computers interesting, as it presents a new form of learning.The use of ICT is an important factor in the improvement of lesson quality. In the computer era the ICT tools should not be seen as a hindrance. Instead they should be treated as a tool that enables teacher and pupils a better and more exciting work in the classroom. The newly achieved competences will help learners to evolve a healthy attitude towards understanding opportunities and challenges presented by the new technologies.

Keywords: Tablet Computer, Digital Literacy, Motivation, Competences

1 Uvod

Namen prispevka je pokazati, kako lahko tudi mlajši učenci uporabljajo tablične računalnike pri pouku slovenščine.

V letošnjem šolskem letu smo na naši šoli dobili tablične računalnike. Ker me delo z računalniškimi napravami veseli in predstavlja zame izziv, sem se odločila, da tudi učence navdušim nad tem. Ker pa sem želela, da bi s pomočjo tabličnega računalnika osvojili e-kompetence, sem poiskala aplikacijo, ki bi nudila vse to. Ta aplikacija se imenuje Strip Designer. V učnem načrtu za slovenščino (2011) med splošnimi cilji najdemo tudi cilj razvijanja digitalne zmožnosti. Prav to je bil razlog, da sem v vzgojno-izobraževalnem procesu začela uporabljati tablične računalnike. Pred opisano dejavnostjo sem učence že prej seznanila s tabličnimi računalniki. Ob samem začetku smo prebrali elektronsko knjigo, spoznavali snov s pomočjo raznih aplikacij in uporabe interneta. Ko so učenci v večini že znali ravnati s tabličnimi računalniki in pokazali nekaj veščin, sem tablične računalnike uporabila pri uri slovenščine kot digitalni pripomoček. Tisti učenci, ki imajo tablične računalnike doma, večjih težav niso imeli, nekateri pa za delo niso bili motivirani, ker s tabličnim računalnikom niso znali ravnati. Tisti so strip narisali kar v zvezek in takih je bilo deset učencev. Od teh so ob koncu strip na tabličnem računalniku naredili še trije učenci.

2 Kompetence

Vseživljenjsko učenje je postalo potreba vsakega človeka. Spretnosti in kompetence moramo razvijati vse življenje, da smo lahko uspešni v svetu, ki se nenehno spreminja. Svetu, ki se spreminja, pa se najhitreje prilagodimo tako, da poznamo splošne kompetence. Evropski parlament je leta 2006 potrdil 8 temeljnih kompetenc, ki so: spoznavanje v maternem jeziku, spoznavanje v tujih jezikih, matematična kompetenca, digitalna pismenost, učenje učenja, socialne in državljanske kompetence, samoiniciativnost in podjetnost ter kulturna zavest in izražanje. Kompetence so opredeljene kot skupek znanja, spretnosti in odnosov, ki so primerni v določenih okoliščinah. Ključne kompetence so vse enako pomembne, saj vsaka izmed njih pripomore k uspešnosti.

Kompetenca je prenosljiva in več funkcionalna. Prenosljiva tako, da je uporabna v mnogih situacija in kontekstih, več funkcionalna pa, ker jo je mogoče uporabiti za dosego različnih ciljev, za rešitev različnih problemov in izvršitev različnih vrst nalog (Ključne kompetence za vseživljenjsko učenje, 2006). Sicer ne moremo reči, da bodo kompetence vedno posamezniku

omogočale uspeh, pomanjkanje nekaterih kompetenc pa prav gotovo lahko privede do neuspeha. Da smo z učenci preko različnih kompetenc prišli do uspeha, sem se prepričala tudi sama. Ena od ključnih kompetenc, ki je prevladovala pri mojem delu z učenci je bila digitalna kompetenca oziroma računalniška pismenost, ki jo vse bolj nadomešča izraz informacijska pismenost. To je sposobnost uspešnega delovanja v informacijski družbi ali skupek znanj in sposobnosti, ki posamezniku omogočajo uporabo storitev (Wechtersbach, 2008) .V literaturi najdemo kar nekaj definicij digitalne pismenosti. Digitalna pismenost je vključevanje varne in kritične uporabe Tehnologije informacijske družbe (IST) pri delu, v prostem času in pri sporazumevanju (Wechtersbach, 2008). Podpirajo jo osnovna znanja v informacijsko-komunikacijski tehnologiji (IKT): uporaba računalnikov za iskanje, ocenjevanje, shranjevanje, proizvodnjo, predstavitev in izmenjavo informacij ter za sporazumevanje in sodelovanje v skupnih omrežjih po internetu (povzeto po Priporočilo Evropskega parlamenta in Sveta EU. Uradni list Evropske unije, 30.12.2006). Nekateri kritiki (Demšar, 2012) pravijo, da je razvijanje digitalne pismenosti uspešno takrat, ko z učencem delamo individualno. In tega načina sem se držala tudi sama.

Poleg doseženih učnih ciljev, so učenci s pomočjo tabličnih računalnikov dosegli še druge cilje - razvili so e-kompetence, spoznali sodelovalno učenje in v delu zelo uživali. Izdelava stripa je za 10-letnike v splošnem ne predstavlja težav. Če pa je potrebno izdelati strip, ki pokaže obnovo odlomka, pa zadeva ni tako enostavna.

V strip je potrebno vključiti osebe, ki so pomembne ter v oblačke vpisati pogovore, ki so za določen del odstavka pomembni. Nekateri učenci so osebe, ki nastopajo v stripu, narisali, spet nekateri so izbrali sošolce. Potrebno je bilo učenca slikati, nato pa sliko oblikovati v takem formatu, da je bil uporaben v stripu. Nekateri so slike poiskali na internetu kot se vidi na sliki 3, ali pa uporabili kar tiste, ki so bile na voljo v aplikacij. Poiskati je bilo možno tudi primerno ozadje. Oblački za pisanje dialogov so v aplikaciji zelo zanimivi in raznoliki, prav tako je bilo možno v aplikaciji poiskati nekatere izraze. Ob vsakem zaključku je bilo potrebno dokument shraniti in poimenovati. Za tako delo je bilo potrebno imeti veliko računalniškega znanja. Cilj razvijanja digitalne pismenosti je bil tako uresničen.

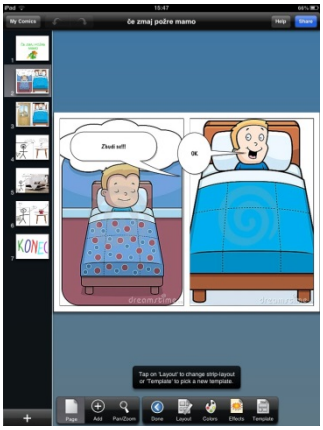
Slika 1: Če zmaj požre mamo

3 Tablični računalniki pri slovenščini

Čeprav smo letošnje šolsko leto razseljeni po več šolah zaradi prenove, imamo lahko prav vsak dan mobilno učilnico. Tablične računalnike sem uporabila pri urah književnosti. Prvi del je potekal frontalno – branje odlomka iz berila, v drugem delu pa so bili učenci bolj aktivni.

Njihova naloga je bila, da so s stripom (zgodba v slikah) obnovili prebrani odlomek. Nekateri so strip narisali v zvezek kot je prikazano na sliki 1, spet drugi so za učni pripomoček izbrali tablični računalnik in naredili elektronski strip kot je prikazano na sliki 2. Strip so izdelali s pomočjo aplikacije Strip Designer. Zanimivo je bilo, da je učencem več težav delala sama vsebina stripa kot pa izgled stripa. Pri tistih, ki pa so risali strip v zvezek, so veliko časa izgubili z risanjem podrobnosti. Za končni izdelek so učenci, ki so risali v zvezek, uporabili tri šolske ure, tisti, ki pa so ustvarjali elektronski strip pa le malce več kot eno šolsko uro. V aplikacijo Strip Designer sem učencem na kratko predstavila samo osnovne funkcije. Na sliki 2 vidimo, kako izgleda aplikacija vpisovanja besedila v »oblačke«. Vse ostalo pa so se učenci naučili s pokušanjem in pomočjo sošolcev. Tukaj je imelo sodelovalno učenje pozitiven učinek. Ob tem moram pohvaliti prav vse učence, saj so si med seboj res pomagali. Tudi tisti, ki niso uporabljali tabličnih računalnikov, so vsake toliko časa prišli preveriti, kako nastajajo elektronski stripi.

Slika 2: strip



Slika 3: elektronski strip

Poleg digitalne pismenosti, ki je opisana v prejšnjem poglavju, so učenci pri delu razvijali še ostale kompetence. Spoznavanje v maternem jeziku je bilo izpolnjeno preko pisnega sporočanja. Obnoviti odlomek v obliki stripa in izbrati dialoge, ki prikazujejo bistvo prebranega, je bila za učence kar zahtevna naloga. Učenci so morali uporabljati besednjak, besede pravilno zapisati ter jih smiselno uporabiti. Edina slabost je ta, da je aplikacija pisanja besedil v angleškem jeziku in ni črk s strešicami. Mislila sem, da bodo imeli učenci več težav, vendar so le te hitro minile. Ker je aplikacija v angleškem jeziku, so se učenci urili tudi v razumevanju posameznih angleških besed.
Večinoma učenci težav niso imeli, saj ima večino učencev že tudi dobre mobilne telefone in je nekaj funkcij zelo podobnih. Tisti, ki pa so imeli težave, pa so si pomagali z Google

prevajalnikom ali pa so za nasvet vprašali mene. Razvoj matematične kompetence se je kazal preko orientacije v prostoru. Učenci so morali sliko pomanjšati oz. povečati (slika 4), oblikovati oblačke ipd. Prav tako so morali izluščiti bistvo odlomka in prikazati najpomembnejše podatke. Predhodno znanje računalništva so učenci uporabili pri aplikaciji ter se še dodatno učili. Da so prikazali obnovo v obliki stripa, je bilo potrebno vključiti veliko samoiniciativnosti in kreativnosti, ki je bila videna v končnih izdelkih. Čeprav je bilo delo individualno, so učenci med seboj zelo sodelovali. Pomagali so si z idejami, iskanjem pravilne uporabe aplikacije ter nastopali kot »modeli« v stripu. Ko so vsi učenci zaključili z delom, je prišla na vrsto moja vloga. Z vsakim posebej sem se pogovorila, preverila pravopisne dejavnike in jim svetovala, kako elektronski strip še izboljšati. To je potekalo eno šolsko uro. Državljanske in socialne kompetence temeljijo na sodelovanju in samozavesti. Ta kompetenca se je izkazala, ko so tisti učenci, ki so imeli težave z aplikacijo, prosili za pomoč sošolce, ki so aplikacijo poznali bolje. Eden izmed učencev je ob koncu dela pripomnil, da je dobro, da so mu ostali pomagali in se ne norčevali iz njega, ker mu je aplikacija delala težave. To je veliko pripomoglo k razvoju njegove samozavesti.

Učenci so bili nad delom s tabličnimi računalniki navdušeni: *Zelo mi je bilo všeč, ko smo delali stripe. Mislim, da sem naredila dober strip. Predlagam, da še kdaj za pouk uporabimo tablične računalnike. Všeč mi je, ker je tablica lahka in se hitro naučiš brskati po njej (Zala, 10 let). Delanje stripov mi je bilo všeč. Morda bi moralo to delati še kdaj. Mogoče se da poleg stripov delati še kaj zanimivega. Všeč mi je bilo, ker smo delali nekaj novega (Blaž, 10 let). Ustvarjanje stripov mi je bilo všeč. Ne znam ravno dobro s tabličnimi računalniki, a mi je bilo zelo všeč. Res pa je, da znam bolje s tabličnimi računalniki kot pa sem znal na začetku (Bor, 10 let). Čeprav prej še nikoli nisem uporabljal tablic, se mi je zdelo, da kar dobro znam, ker imam mobitel, ki deluje podobno. Ob delanju stripov sem se zabaval, ker sem lahko svoje sošolce slikal in da so nastopali v stripu (Gregor, 10 let).*

4 Zaključek

Uporaba IKT je več kot odličen pripomoček za delo z učenci. Poleg učnih ciljev s pomočjo tabličnega računalnika dosežeš še veliko ciljev, ki so pomembni za nadaljnji otrokov razvoj. Poveča se motivacija za delo in sodelovanje pri uri ter se ob tem ustvarja spodbudno in učinkovito učno okolje. Učitelj tako postane mentor, pomaga učencem pri usmerjanju in jih spodbuja k nadaljnjemu delu. Učenci ob delu s tabličnimi računalniki dobijo nove ideje, ki jih znajo samostojno vključiti v izdelek. Potrebno je omeniti še to, da je pri ustvarjanju s tabličnimi računalniki potreben čas za spoznavanje z orodjem. Ko učenci aplikacijo dobro spoznajo, pa je izdelek hitreje narejen. Ker učenci dobro sprejemajo drugačen način poučevanja, je uporaba tabličnega računalnika ena od novejših metod poučevanja, ki bo v dobi računalništva prišla še velikokrat v uporabo.

Literatura

Demšar, J. (2012). Proč z računalniki v računalniški učilnici. Pridobljeno 27. 1. 2013 s http://www.delo.si/zgodbe/sobotnapriloga/proc-z-racunalniki-v-racunalniskih-ucilnicah.html

Fass, R. (2012). How The iPad Is Transforming The classroom. Pridobljeno 23. 1. 2013 s http://www.cultofmac.com/185048/how-the-ipad-is-transforming-the-classroom-back-to-school/

Ključne kompetence za vseživljenjsko učenje. Pridobljeno 11. 1. 2012 s http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/publ/pdf/ll-learning/keycomp_sl.pdf

Učni načrt: program osnovna šola, Slovenščina (2011). Ljubljana: ministrstvo RS za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo.

Wechtersbach, R. (2008). Digitalna kompetenca in njeno izgrajevanje: prenova predmeta informatika v programu gimnazija. Pridobljeno 11. 1. 2013 s http://profesor.gess.si/marjana.pograjc/%C4%8Dlanki_VIVID/Arhiv2008/Papers/Wechtersbach2008.pdf

Wikipedia:pismenost. Pridobljeno 27. 1. 2013 s http://sl.wikipedia.org/wiki/Pismenost7